



객체지향 다형성

너만보여 스터디

학습 내용

1. 중요 문법 리뷰
2. 숙제 리뷰
3. 차기 스터디 공지



보강내용

IS-A 관계에 대한 이해

- 정의 : 상속의 상황에서 A(부모클래스) 관점에서 B(자식클래스)는 같은 형태라는 것
- 문법
 - 1) 업캐스팅
 - 2) 메서드 오버라이딩
- 방법
 - 1) 일반 상속 → 일반적인 메서드 오버라이딩
 - 2) 추상 클래스, 인터페이스 상속 → 구현이 안 된 추상 메서드 오버라이딩
- 어떻게 활용하는 가?
 - : 상황에 따라 다른 객체가 필요하지만 호출은 그대로 유지하고 싶을 때
 - : 협업의 상황에서 호출을 공통적으로 맞출 때



공지 사항

공통 과제

1. 숫자 야구 게임 만들기 → 소스 변형

- 메인 화면 만들기

 - 1. 게임 시작

 - 2. 게임 성적 보기

 - 3. 종료

- 게임 성적은 수행한 모든 게임의 결과를 보여 주어야 함.

2. ArrayList와 HashMap을 이용하는 예제 문제 만들기

: 코드 완성형 방식으로 문제를 만들고 출력 결과를 같이 알려 주어야 함

